

**SKRIPSI**

**PEMANFAATAN *SOUNDCLOUD* PADA APLIKASI LAGU DAERAH  
INDONESIA BERBASIS *ANDROID***

Oleh :

**M. SYAMSUL BAHRI**

**2010-51-024**

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK  
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2014**

**SKRIPSI**

**PEMANFAATAN *SOUNDCLOUD* PADA APLIKASI LAGU DAERAH  
INDONESIA BERBASIS *ANDROID***

**Oleh :**

**M. SYAMSUL BAHRI**

**2010-51-024**

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK  
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2014**



## UNIVERSITAS MURIA KUDUS

### PENGESAHAN STATUS SKRIPSI

JUDUL : PEMANFAATAN *SOUNDCLOUD* PADA APLIKASI LAGU  
DAERAH INDONESIA BERBASIS *ANDROID*

SAYA : MUHAMAD SYAMSUL BAHRI

Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika ini disimpan di Perpustakaan Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus dengan syarat-syarat kegunaan sebagai berikut:

1. Skripsi adalah hal milik Program Studi Teknik Informatika UMK Kudus.
2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK dibenarkan membuat salinan untuk tujuan referensi saja.
3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran antar institusi perguruan tinggi.
4. Berikan tanda  $\checkmark$  sesuai dengan kategori Skripsi.

☐

Sangat Rahasia (Mengandung isi tentang keselamatan/kepentingan Negara Republik Indonesia)

☐

Rahasia (Mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi/badan tempat penelitian Skripsi ini dikerjakan)

☒

Biasa

Penulis

Disahkan Oleh:  
Pembimbing Utama

**Muhamad Syamsul Bahri**  
**NIM. 201051024**

Alamat: Desa Prawoto, Kec. Sukolilo, Kab. Pati  
Kudus, 24 Juni 2014

**Tri Listyorini, M.Kom**  
**NIDN. 0616088502**

Kudus, 24 Juni 2014



## UNIVERSITAS MURIA KUDUS

### PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PEMANFAATAN *SOUNDCLOUD* PADA APLIKASI LAGU  
DAERAH INDONESIA BERBASIS *ANDROID*

NAMA : MUHAMAD SYAMSUL BAHRI

NIM : 201051024

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Kudus, 24 Juni 2014

**Muhamad Syamsul Bahri**

Penulis



## UNIVERSITAS MURIA KUDUS

### PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : PEMANFAATAN *SOUNDCLOUD* PADA APLIKASI LAGU  
DAERAH INDONESIA BERBASIS *ANDROID*

NAMA : MUHAMAD SYAMSUL BAHRI

NIM : 201051024

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,

Kudus, 6 Juni 2014

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

**Tri Listyorini, M.Kom**

NIDN. 0616088502

**Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs**

NIDN. 0604048702

Mengetahui  
Ka. Prodi Teknik Informatika

**Ahmad Jazuli, M.Kom**

NIDN. 0406107004



## UNIVERSITAS MURIA KUDUS

### PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PEMANFAATAN *SOUNDCLOUD* PADA APLIKASI LAGU  
DAERAH INDONESIA BERBASIS *ANDROID*  
NAMA : MUHAMAD SYAMSUL BAHRI  
NIM : 201051024

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada  
Sidang Skripsi tanggal 16 Juni 2014. Menurut pandangan kami, Skripsi ini  
memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana komputer  
(S.Kom)

Kudus, 24 Juni 2014

Ketua Penguji

Anggota Penguji 1

**Rizkysari Meimaharani, M.kom**

NIDN.0620058501

Dekan Fakultas Teknik

Mengetahui

**Tri Listyorini, M.Kom**

NIDN.0616088502

Ka. Prodi Teknik Informatika

**Rochmad Winarso, ST., MT.**

NIS. 0610701000001138

**Ahmad Jazuli, M.Kom**

NIDN. 0406107004

## ABSTRACT

*Indonesia is a multicultural country with an abundant of the cultural treasure, one of them is folk songs. However, over the times and the influences of the music industry from the outside have made them to be forgotten. Therefore, the writer does a research with the title “The utilization of Soundcloud in Indonesia’s folk song application based on android”. The method used in this research is Multimedia Development. The stages in this research process are concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. This research use cloud storage as storage media, that is soundcloud. The application is equipped with game menu to introduce the folk songs from 34 Province in Indonesia. The type of platform which used to apply this application is Smartphone with Android operating system.*

*Keyword: Song, Folk, Soundcloud, Multimedia, Development, Game, Android.*



## ABSTRAK

Indonesia merupakan Negara multikultural dengan kekayaan budaya yang melimpah, salah satunya adalah lagu daerah. Namun seiring perkembangan zaman dan pengaruh industri musik dari luar membuat lagu daerah semakin terlupakan. Maka dari itu, penulis melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan *Soundcloud* Pada Aplikasi Lagu Daerah Indonesia Berbasis *Android*”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Multimedia Development*. Tahapan dalam proses penelitian ini adalah tahap *concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution*. Media penyimpanan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cloud storage* yaitu *soundcloud*. Aplikasi yang di lengkapi dengan menu *game* ini bertujuan untuk memperkenalkan lagu daerah dari 34 provinsi di Indonesia. Jenis *platform* yang digunakan untuk menjalankan aplikasi ini adalah *smartphone* dengan sistem operasi *android*.

Kata Kunci: Lagu, Daerah, *Soundcloud*, *Multimedia*, *Development*, *Game*, *Android*





## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya. Atas kehendak Allah SWT akhirnya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pemanfaatan *Soundcloud* Pada Aplikasi Lagu Daerah Indonesia Berbasis *Android*”. Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Kesarjanaan Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak mengalami hambatan dan kesulitan, namun berkat usaha dan kerja keras serta bantuan semua pihak maka penulis dapat menyelesaikannya. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah dengan tulus dan ikhlas membantu serta memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini, terutama kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dalam hidup penulis.
2. Almarhum Bapak Prof. Dr. dr. Sarjadi, Sp.PA (Alm), selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Rochmad Winarso, M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
5. Ibu Tri Listyorini, M.Kom selaku pembimbing skripsi penulis.
6. Ibu Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs selaku pembimbing skripsi penulis.
7. Kedua orang tua dan keluarga yang sangat penulis cintai, yang telah memberikan dukungan secara material dan spiritual.
8. Teman-teman serta semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Kudus, 24 Juni 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

COVER .....	i
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN PENULIS .....	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI .....	v
PENGESAHAN SKRIPSI.....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.1.1 Identifikasi Masalah.....	1
1.1.2 Analisa Masalah.....	2
1.2 Batasan Masalah .....	2
1.3 Rumusan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisa.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	7
2.1 Penelitian Terkait .....	7
2.2 Landasan Teori .....	11
2.2.1 <i>Multimedia</i> .....	11
2.2.2 <i>Cloud Storage</i> .....	11
2.2.3 Lagu Daerah .....	13
2.2.4 Sistem Operasi <i>Android</i> .....	18
2.2.5 Transposisi Lagu.....	19

2.2.6 <i>Game</i> .....	20
2.2.7 <i>Flowchart</i> .....	21
2.2.8 <i>Storyboard</i> .....	25
2.2.9 <i>Tools yang Digunakan</i> .....	27
2.3 Kerangka Pemikiran .....	31
BAB III METODE PENELITIAN .....	33
3.1 Metode Pengembangan Multimedia .....	32
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	39
4.1 Analisa Masalah .....	39
4.2 Analisa Kebutuhan .....	39
4.3 Perancangan Aplikasi .....	42
4.3.1 <i>Concept</i> .....	42
4.3.2 <i>Design</i> .....	42
4.3.2.1 <i>Flowchart</i> .....	42
4.3.2.2 <i>Storyboard</i> .....	45
4.3.2.3 <i>User Interface Design</i> .....	49
4.4 <i>Material Collecting</i> .....	53
BAB V IMPLEMENTASI .....	55
5.1 Implementasi .....	55
5.1.1 Perangkat Lunak Pembangun Aplikasi .....	55
5.1.2 Perangkat Keras Pembangun Aplikasi .....	56
5.1.3 Media Penyimpanan .....	56
5.1.4 Desain <i>Interface</i> .....	60
5.1.5 Pemberian Kode .....	68
5.1.6 Pengujian .....	68
BAB VI PENUTUP .....	73
6.1 Kesimpulan .....	73
6.2 Saran-saran .....	73
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Lagu Daerah Dan Asal Provinsi .....	13
Tabel 2.2 <i>Flow Direction Symbol</i> .....	22
Tabel 2.3 <i>Processing Symbol</i> .....	22
Tabel 2.4 <i>Input-output Symbol</i> .....	23
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> Aplikasi .....	45
Tabel 5.1 Hasil Pengujian Aplikasi.....	69



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Nada Dasar Mayor .....	19
Gambar 2.2 Nada Berkruis.....	20
Gambar 2.3 Nada Bermol .....	20
Gambar 2.4 Pengolahan Pembuatan <i>Flowchart</i> .....	24
Gambar 2.5 <i>Storyboard</i> .....	26
Gambar 2.5 Kerangka Pemikiran .....	31
Gambar 3.1 Metode Pengembangan <i>Multimedia</i> .....	33
Gambar 4.1 Flowchart Aplikasi Lagu Daerah Berbasis Android .....	43
Gambar 4.2 Pesan Pembuka.....	49
Gambar 4.3 Menu Utama.....	50
Gambar 4.4 Menu Lagu Daerah.....	50
Gambar 4.6 Menu Pemutaran Lagu Dan Transpose .....	51
Gambar 4.7 Menu Permainan .....	51
Gambar 4.8 Menu Petunjuk Aplikasi.....	52
Gambar 4.9 Tentang Aplikasi .....	52
Gambar 5.1 Tampilan <i>Project</i> Adobe Flash Cs6 .....	56
Gambar 5.2 Pengujian <i>Call Back Sound</i> Soundcloud.com Tahap 1 .....	58
Gambar 5.3 Pengujian <i>Call Back Sound</i> Soundcloud.com Tahap 2.....	58
Gambar 5.4 Pengujian <i>Call Back Sound</i> 4shared.com Tahap 1.....	59
Gambar 5.5 Pengujian <i>Call Back Sound</i> 4shared.com Tahap 2.....	59
Gambar 5.6 Pesan Pembuka.....	61
Gambar 5.7 Menu Utama.....	61
Gambar 5.8 Peta Provinsi Indonesia .....	62
Gambar 5.9 Menu Pemutar Lagu .....	63
Gambar 5.10 Lirik Lagu Daerah .....	63
Gambar 5.11 <i>Syntax</i> pemutar lagu daerah .....	64
Gambar 5.12 Menu Permainan .....	65
Gambar 5.13 <i>Syntax</i> Permainan .....	65
Gambar 5.14 Permainan Selesai Dengan Sempurna.....	66
Gambar 5.15 Permainan selesai .....	59

Gambar 5.16 Petunjuk.....	67
Gambar 5.17 Tentang aplikasi .....	68



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1: Lembar Konsultasi Skripsi

Lampiran 2: Lembar Revisi Sidang Skripsi

